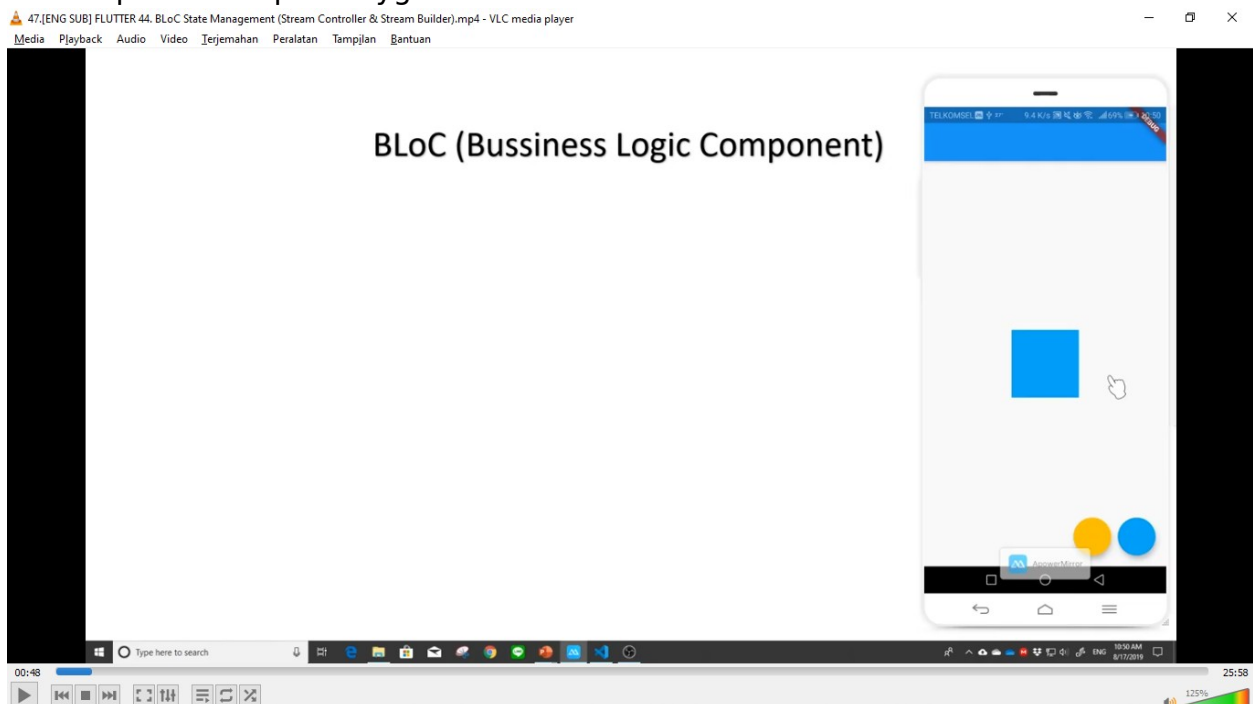


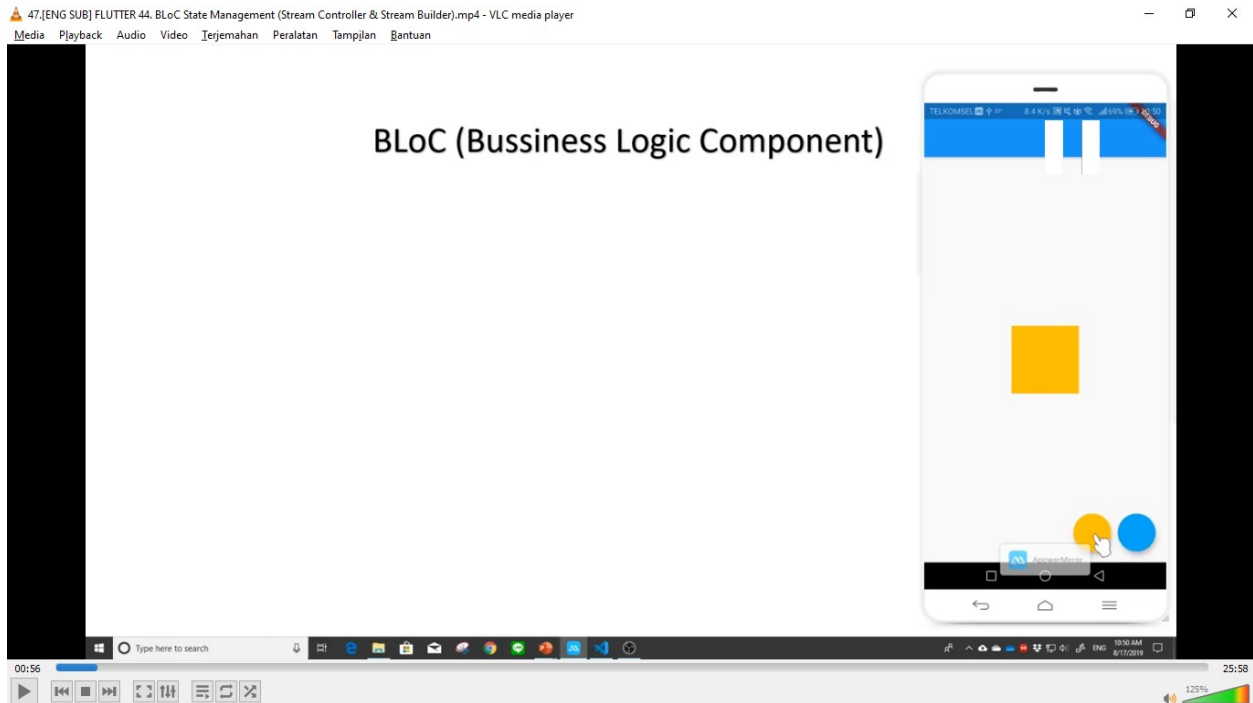
Menjelaskan model state mangement yg lain bloc

Untuk menjelaskan bloc ini akan memberikan contoh sederhana

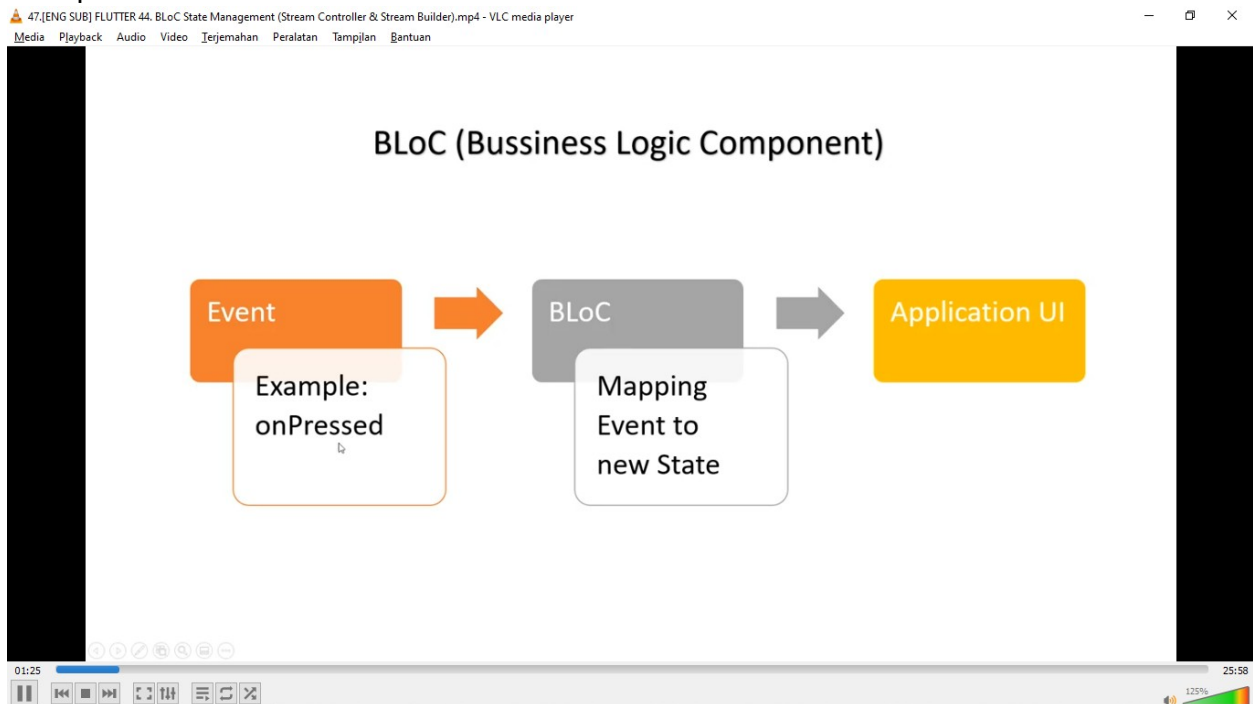
Disini dpt dilihat aplikasi yg kita lihat disini ada animated container dan 2 tombol



Ketika klik yg warna biru maka berubah menjadi biru dan juga klik warna ember maka berubah lagi

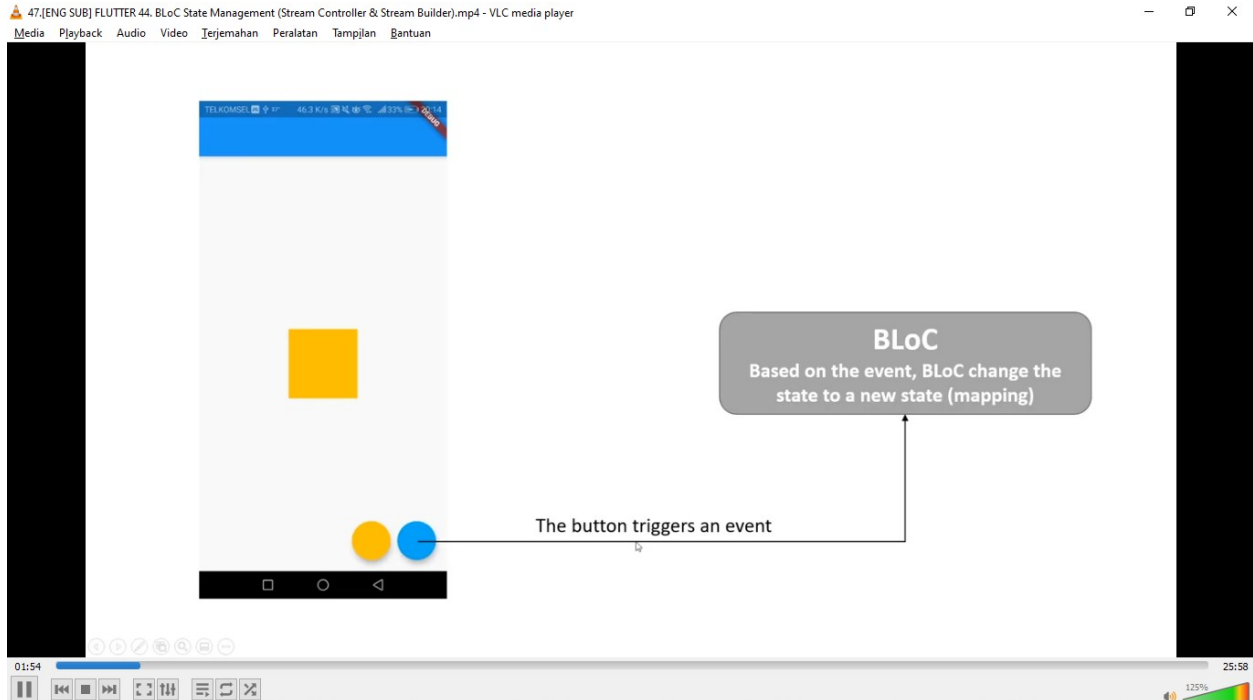


2 tombol ini ditekan maka warna tampilan container  
 Sebelum masuk codingan nya saya akan menjelaskan konsep dasar dari bloc ini  
 Konsep dasar sederhana

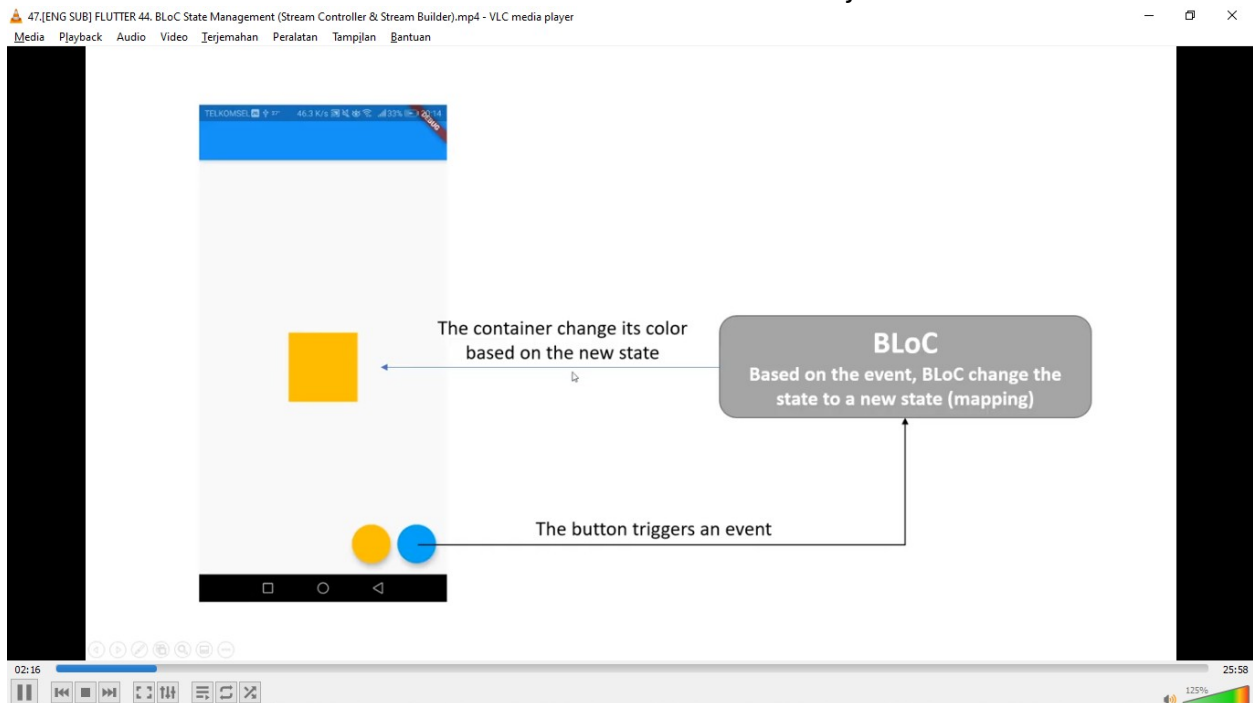


Pertama akan muncul sebuah event yg akan trigger perubahan dari state  
 Contoh yg tadi  
 Kita klik button lalu event ini dimasukkan kedalam bloc  
 Bloc ini akan dilakukan proses yaitu mapping event to new state  
 Jadi event tadi akan diproses dari bloc dan akan menjadi state baru

Setelah itu state baru akan berubah aplikasi ui kita  
Gambaran seperti ini

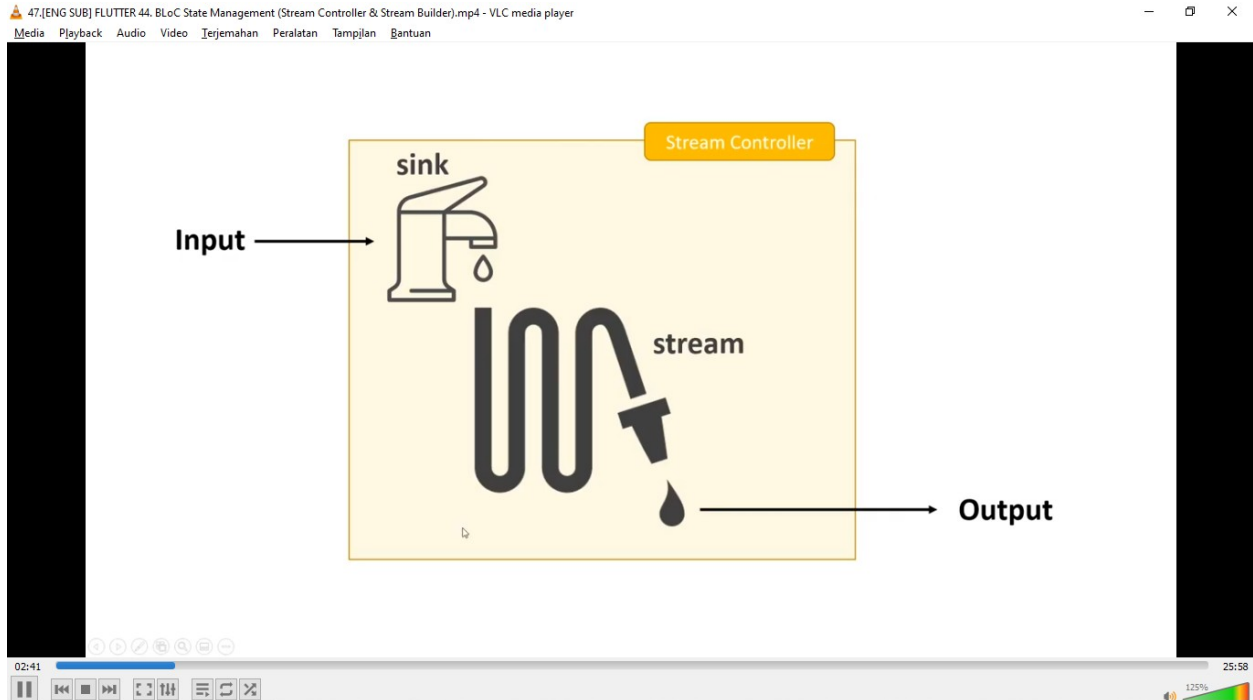


Ketika klik button akan menjadi trigger event  
Lalu didalam bloc ini event ini akan berubah menjadi state baru  
Contoh ketika buton warna biru maka akan berubah menjadi biru

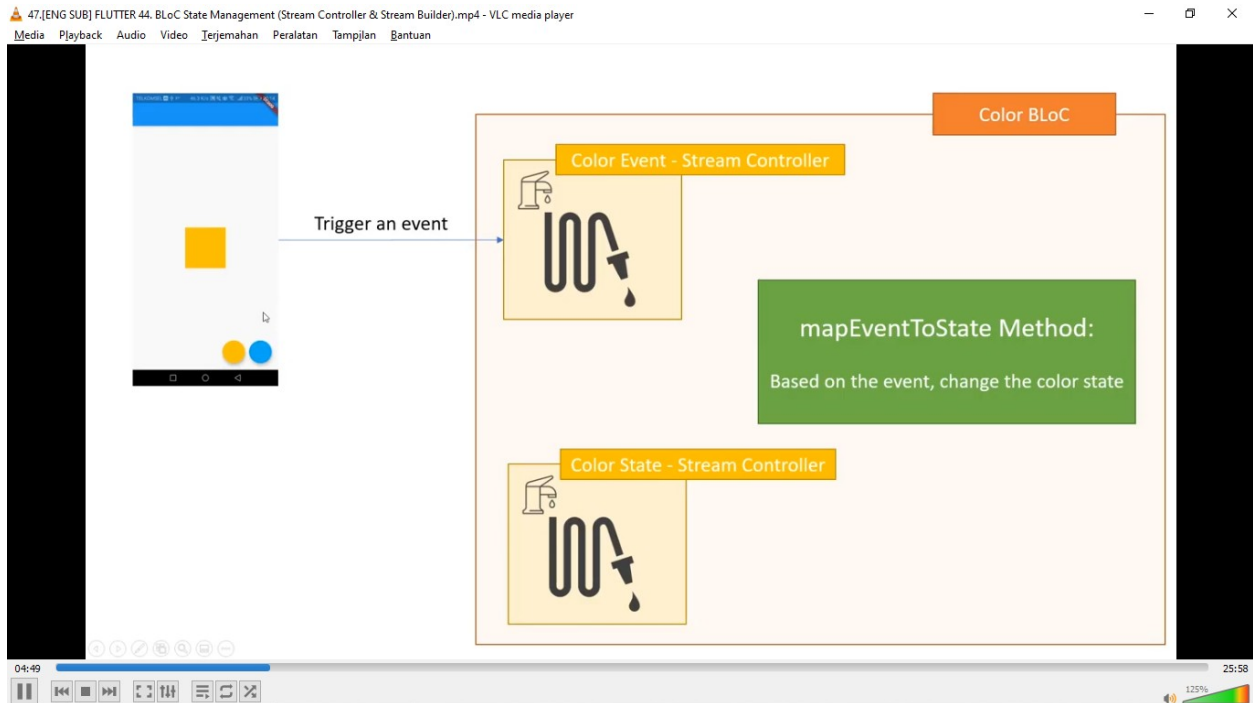


Sebelum menjalankan lebih lanjut  
Akan menjelaskan tream controler  
Stream controler akan dipakae kedalam bloc kita

Streamcontroller itu adalah componen yg menkontroler stream atau aliran data  
Jadi disini akan utama kan



Akan diutamakan sink yaitu kran  
Stream yaitu aliran contoh slang  
Keluar yaitu berupa air  
Stream sebagai input  
Jadi ada input masuk sini maka akan keluar dari stream  
Stream controller untuk berfungsi kalau kita punya komponen kita butuh sebuah data  
Tapi data itu tidak peduli maka kita butuh streamcontroller  
Jadi disini streamcontroller komponen nya terima data saja  
Tidak peduli dari mana  
Sedangkan dari input tau nya Cuma kasih data doang  
Tidak peduli data itu kemana tergantung stream mau arahkan kemana  
Untuk lebih jelas lagi kita bikin model bloc yg akan dibuat  
Berikut ini model bloc dibuat didalam aplikasi  
Kasih nama color bloc  
Karena dia akan mengatur warna  
Dalam color bloc akan ada 2 buah stream controller  
Yg pertama mengatur colors event  
Kedua akan mengatur  
Color state



Jadi si button ini akan trigger event dia akan memberikan input yg akan terjadi sesuatu

Stelah masuk akan mengalirka

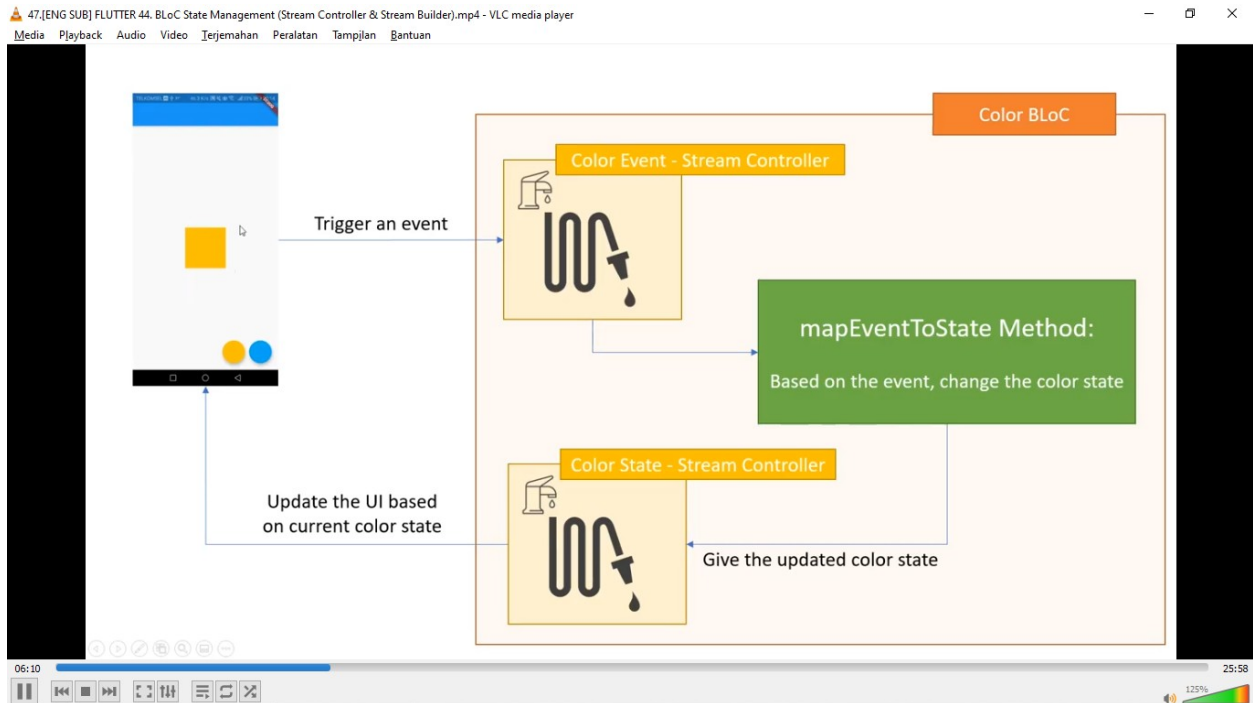
Berikutnya akan dikirimkan ke satu buah method mapEvent

Method ini berfungsi berdasarkan event yg masuk tadi dia akan lihat event mana Dilihat event biru karena itu dai mengubah colors state menjadi biru sebelumnya ember

Si method ini akan melanjutkan state ke update tadi kedalam stream controler

Yg colors state lalu dia mengirkan lagi ke dalam ui lagi

Maka masuk ke sini maka menerima animatedContainer



Ini yg akan dibuat  
 Ada colors bloc  
 Ada 2 stream controler  
 Sekarang langsung buat kodingan nya  
 Pertama buat stf widget

```

1 import 'package:flutter/material.dart';
2
3 void main() => runApp(MyApp());
4
5 class MyApp extends StatefulWidget {
6   @override
7   _MyAppState createState() => _MyAppState();
8 }
9
10 class _MyAppState extends State<MyApp> {
11   @override
12   Widget build(BuildContext context) {
13     return MaterialApp(
14       home: Scaffold(
15         appBar: AppBar(title: Text("BLoC tanpa Library")),
16       ), // Scaffold
17     ); // MaterialApp
18 }
19

```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL

[v] Connected device is fully installed. (1 available)

In order to run your application, type:

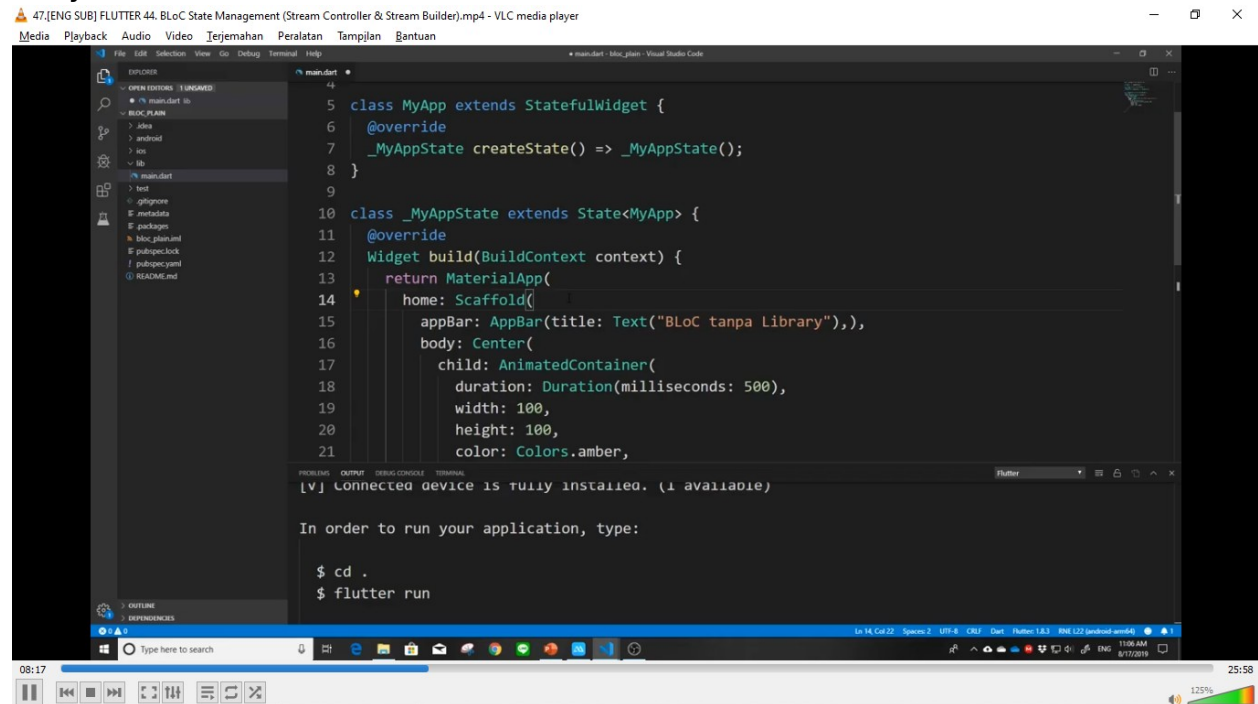
```

$ cd .
$ flutter run

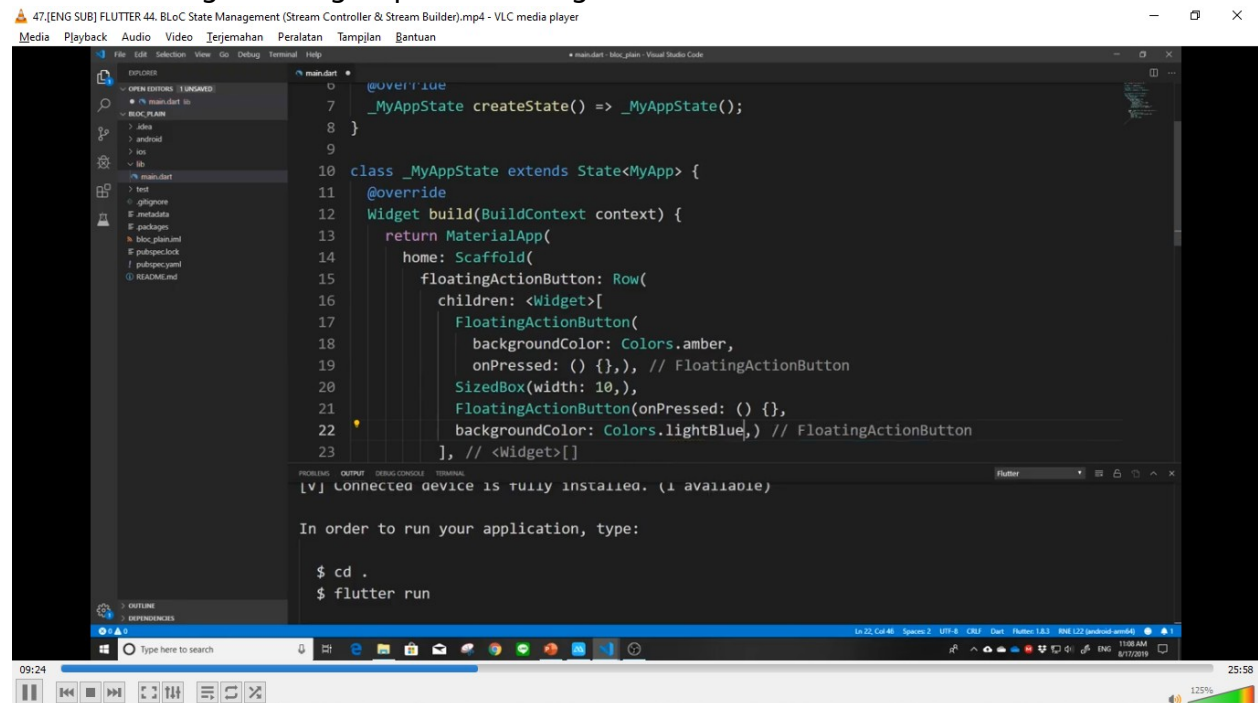
```

Membuat bloc tanpa library  
 Supaya mengerti konsep nya setelah itu video berikutnya menjelaskan bagaimana menggunakan library dgn bloc ini

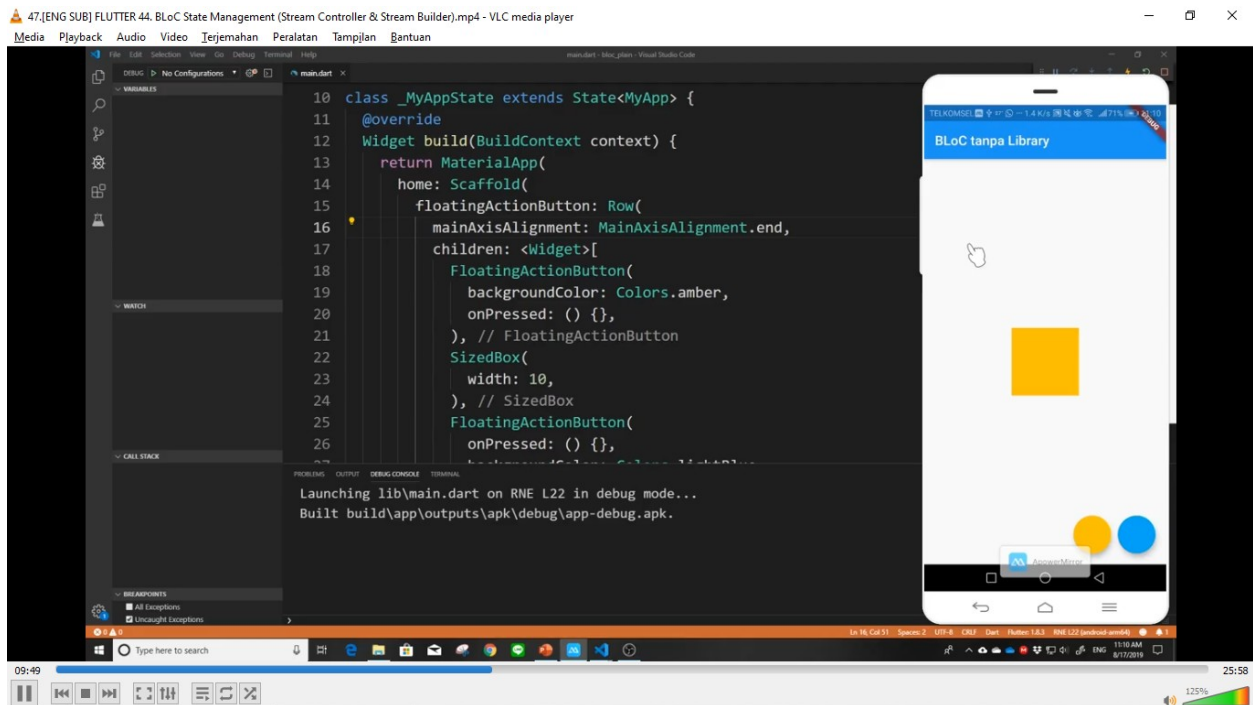
## Body buat center



Setelah itu diatas nya buat floating button kita buat 2 buah  
Maka pasang row agar kesamping children itu memberikan floatingAvction button  
Lalu kasih jarak sizedbox lebar 10  
Terus buat lagi floating onprase kosong i dahulu



Shist alt s  
Lalu mainAxis di buat end



Sekarang buat bloc nya

Buat file beri nama color\_bloc

Lalu isnya pertama buat enum lalu namanya colorEvent

enum ini membuat jenis jenis colors event

ada dua macam color event to {to\_ember, to\_light\_blue}

lalu buat class bloc nya namanya colorsBloc {}

pertama2 dalam colors bloc kita perlu seautu menyimpan warna

maka buat Color\_color = Colors.ambers

ambil amterial dart

colrs ini akan manstate kita

warna apa yg ditampilkan ke animated container

\_artinya private tidak bisa di akses dari luar

Tugas kita buat stream controler di buat ada 2

Pertam ytaitu stream colors event

Kita import dat:async

Kedua buat stream colors untuk state nya



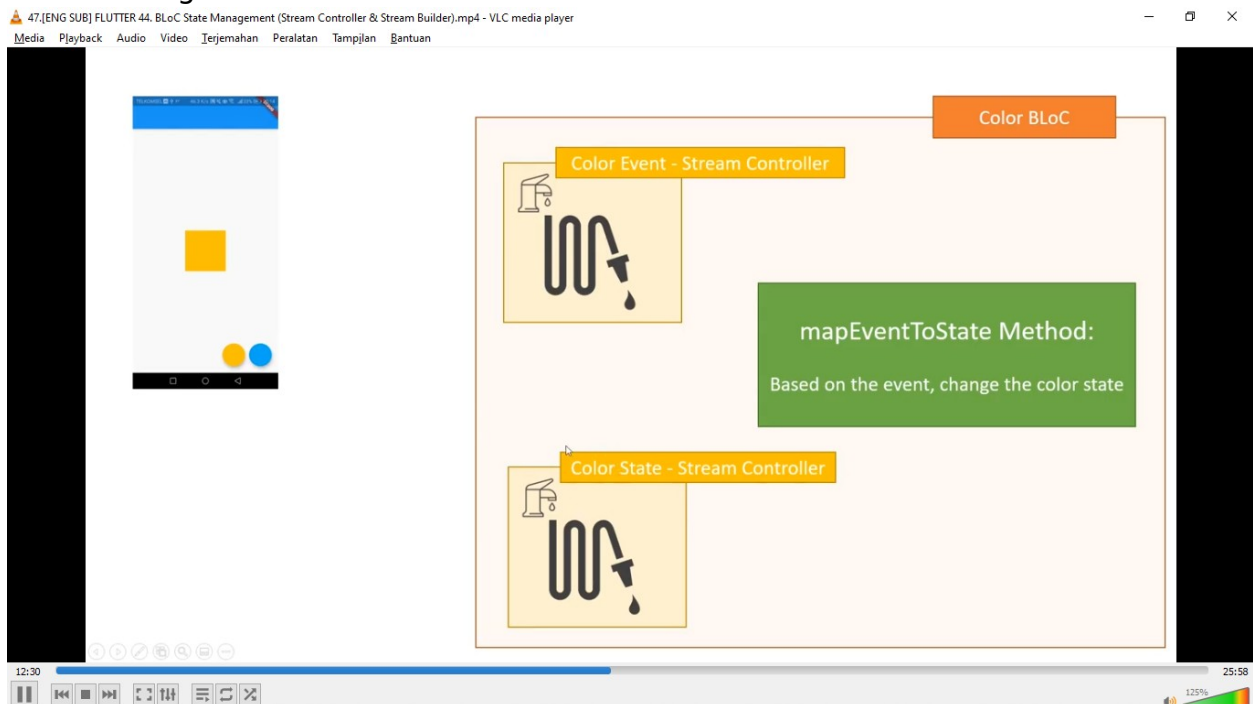
47.[ENG SUB] FLUTTER 44. BloC State Management (Stream Controller & Stream Builder).mp4 - VLC media player

Media Playback Audio Video Terjemahan Peralatan Tampilan Bantuan

```
1 import 'dart:async';
2 import 'package:flutter/material.dart';
3
4 enum ColorEvent {to_amber, to_light_blue}
5
6 class ColorBloc{
7   Color _color = Colors.amber;
8
9   StreamController<ColorEvent> _eventController = StreamController<ColorEvent>();
10  StreamController<Color> _stateController = StreamController<Color>();
11 }
```

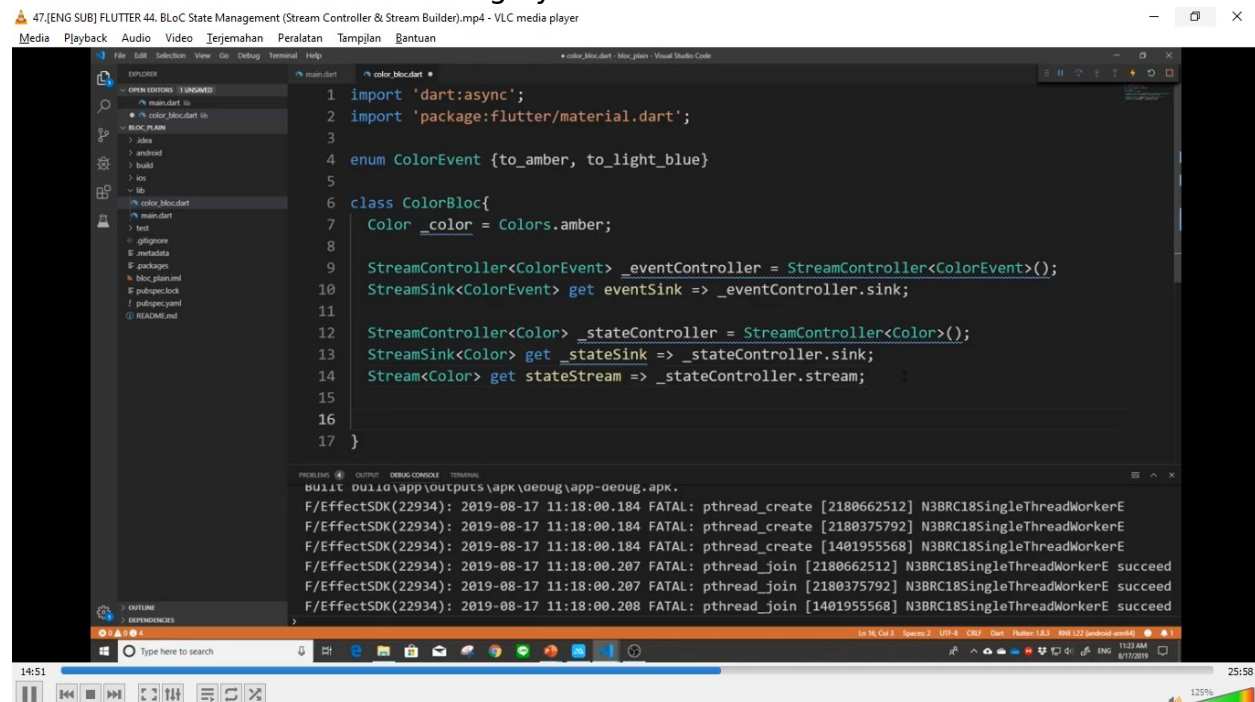
Launching lib\main.dart on RNE L22 in debug mode...  
Built build\app\outputs\apk\debug\app-debug.apk.

Berati kita punya 2  
Kembali ke gambar

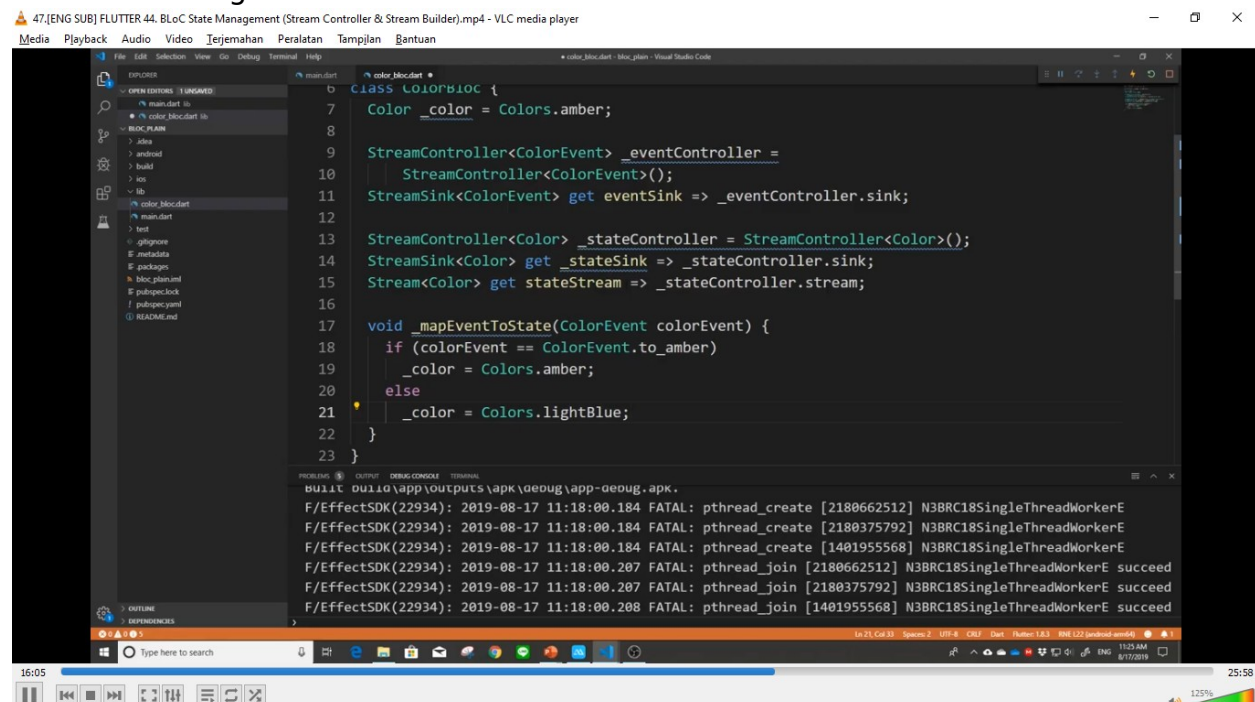


Kita buat dua ada colors event dan color state  
Maka kita buat dulu event controler  
Jadi untuk event kita akan buat geter sink nya dari colors event lalu get dia  
kembalikan  
Dan juga buat state colors  
Ini buat private karena di dalam

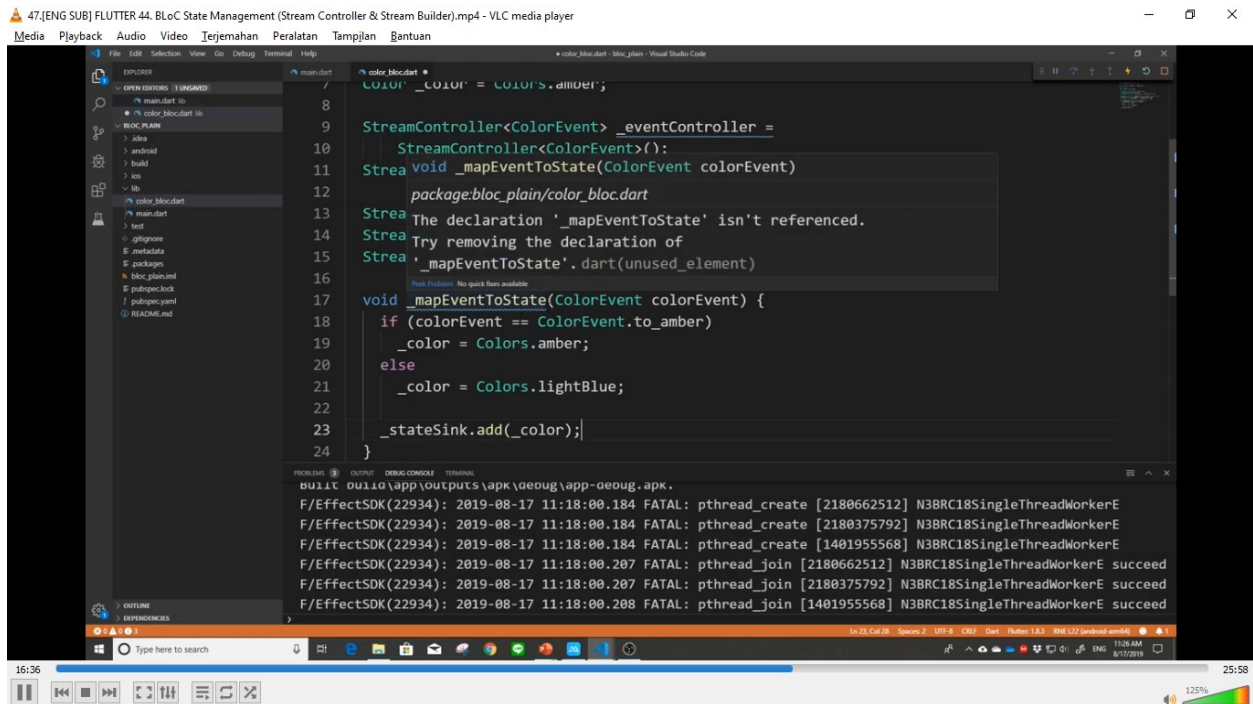
## Stream stateStream untuk selang nya



Dan sekarang buat method nya kita buat private karena dia didalam Lali dia meminta satu buah parameter ColorsEvent Maka disini kita buat perubahan state nya Buat if jika colors event ternyata ember maka di ubah menjadi colors ember kalau gak maka dibuat lightblue

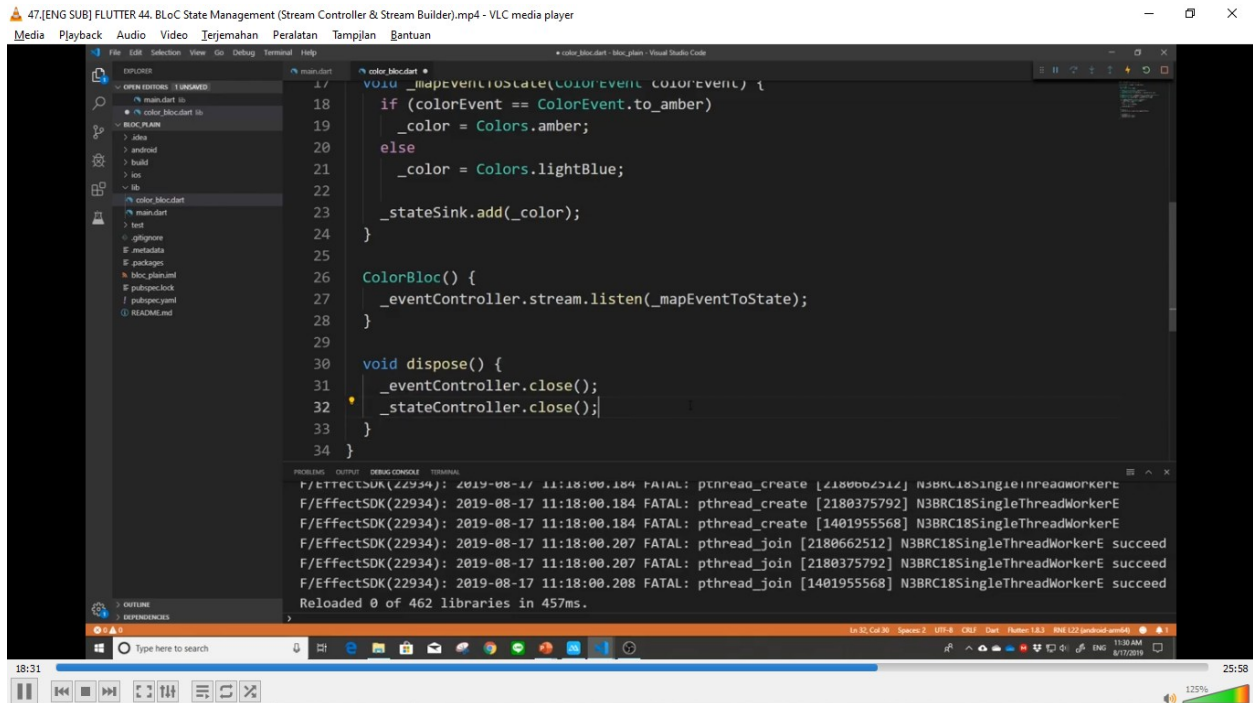


Sekarang kita punya 3 tingal sambung2i Supaya sambung dari stateSink masuk ke sinkController



Jadi sekarang sudah menghubungkan dari stateSink ini dia akan mengeluarkan output stateSink  
nanti stateSink akan dimasukkan kedalam container  
sekarang kita hubungi lagi dari eventtosatet

didalam kontroktornya ColorBlock(){}  
kita pasangkan stream.listen ini fungsi untuk memasangkan method yg akan  
nerima streamcontroler ini yaitu \_mapEventTostate  
lalu dibawah nya jgn lupa buat satu buah fungsi disopose  
ini fungsi nya beresin selang2 tadi  
jadi nya ketika buat stream contoroler itu makan memori jika tidak dipakai lagi  
sudah beres  
itu sicolorsBloc disopose kalau tidak akan memakan meori sekain besar  
disni cukup tulis .close



Sekarang sudah jadi

Jadi didalam colors bloc kita punya variabel yg menyimpan state nya yaitu warna

Lalu kita ada 2 stream controler yg satu satu contorler untuk event dan state nya

Colntrolerevent buat public supaya bisa diakses dari tombolnya

Agar tombol nya kasih event kedalam bloc ini

Lalu si stateControler buat private karena dia masuk buat toState

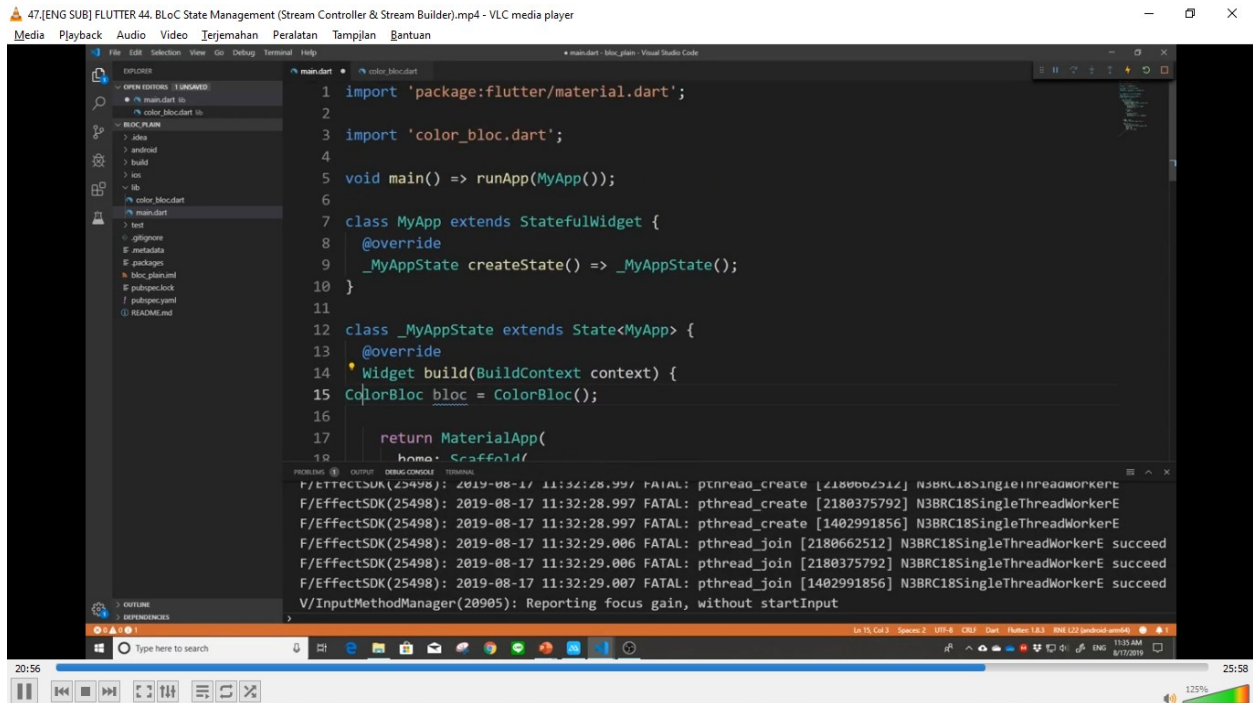
Lalu stream buat public biar bisa diakses container menerima state terbaru

Lalu buat map

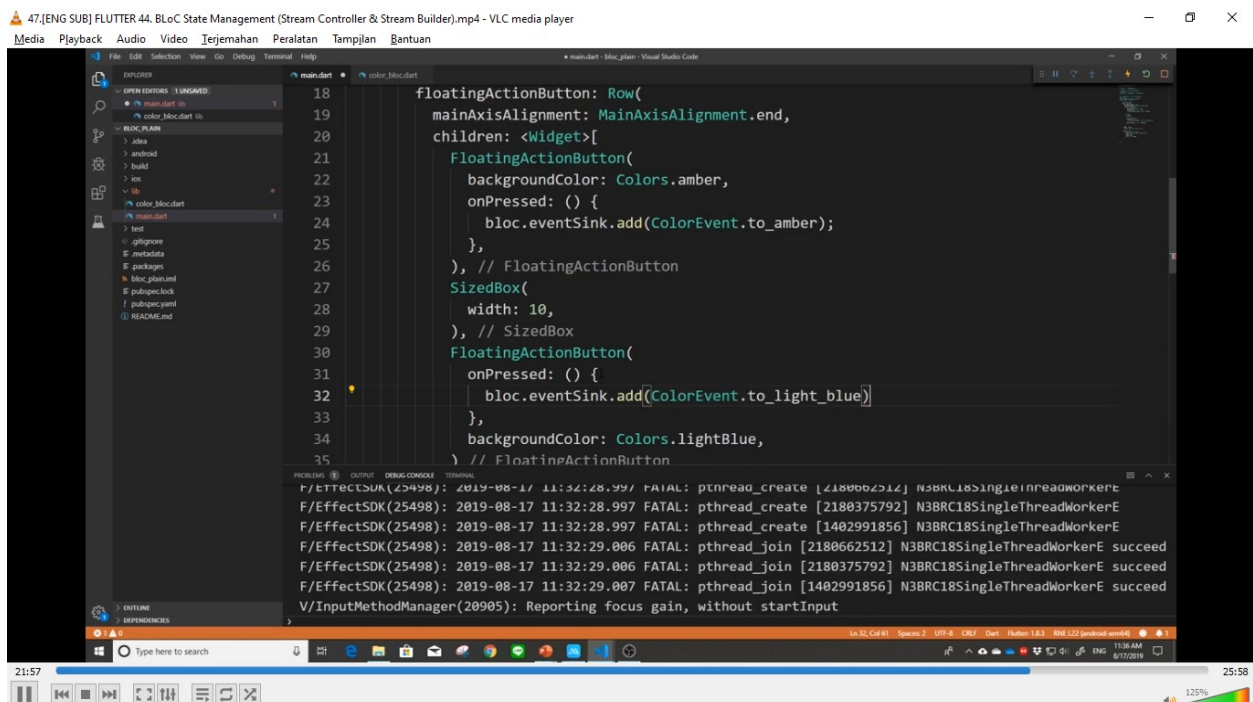
Maka

Oke kembali ke main dart

Pertama buat dahulu colorBloc nya

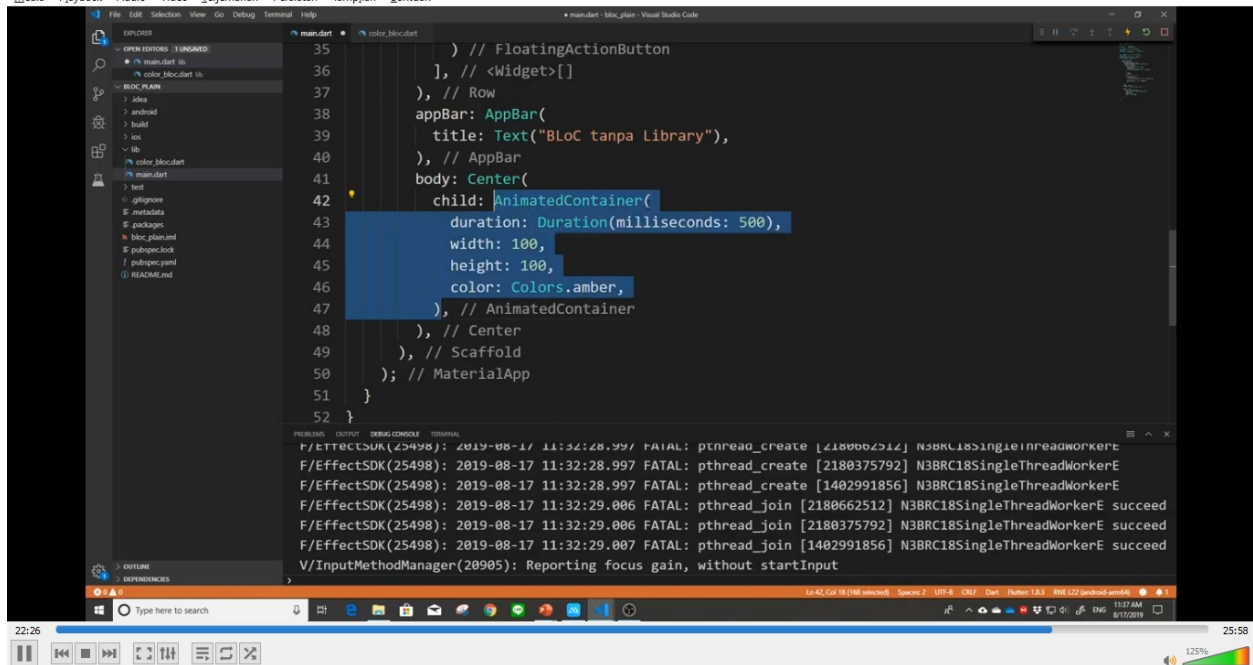


Sekarang kita hubungkan floatingbutton kran yg ada di colorsBlock  
 Disni di onprased maka dibbuta bloc.eventSink



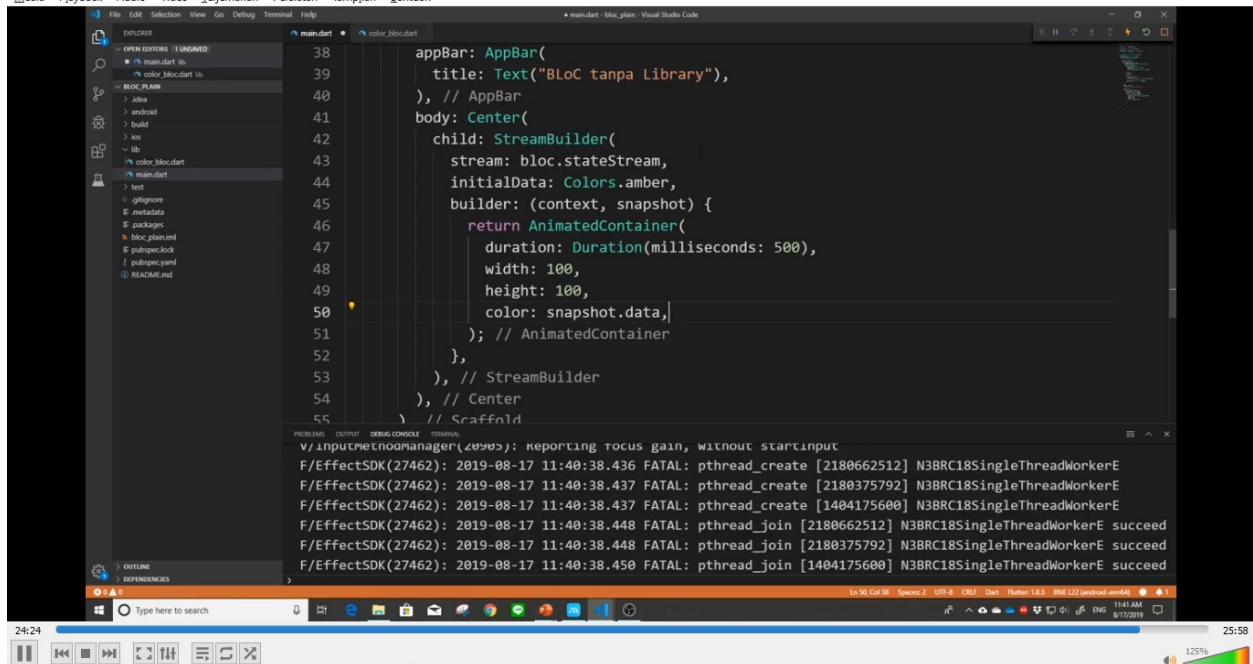
Maka sudah hubungkan floating button ke event Sink  
 Sekarang tngal hubungkan animated dari bloc nya  
 Maka ini kita cut dahulu

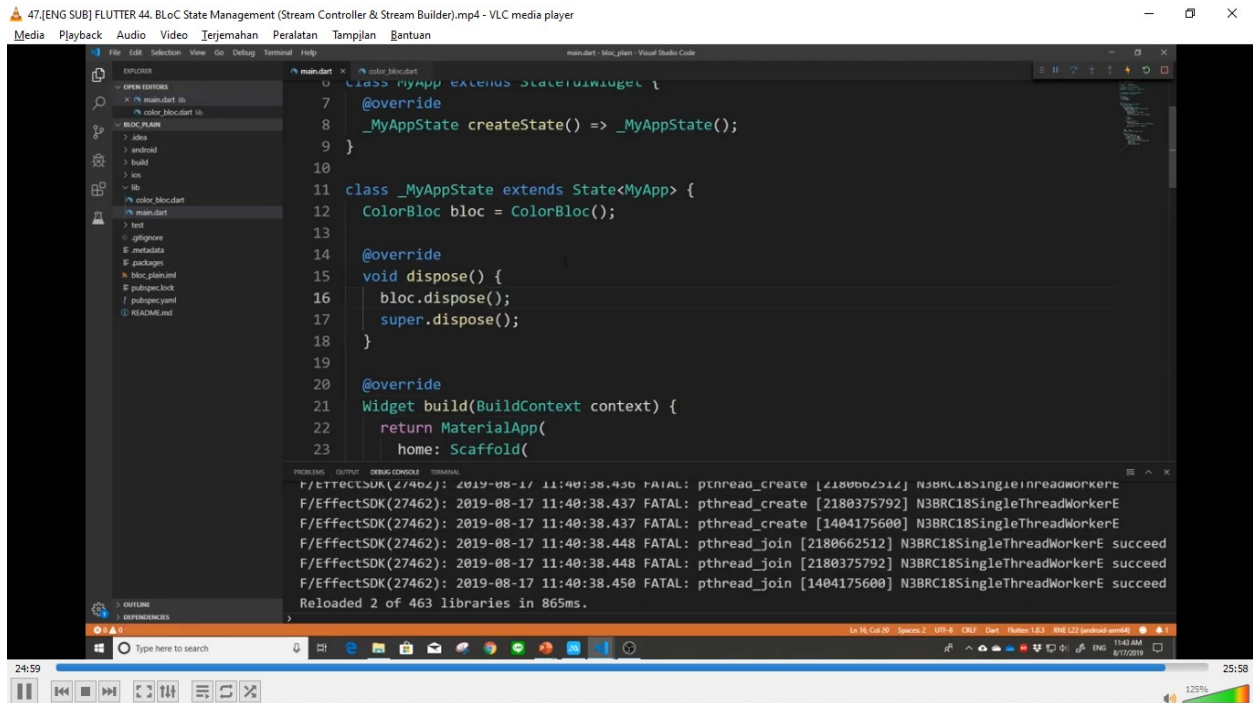




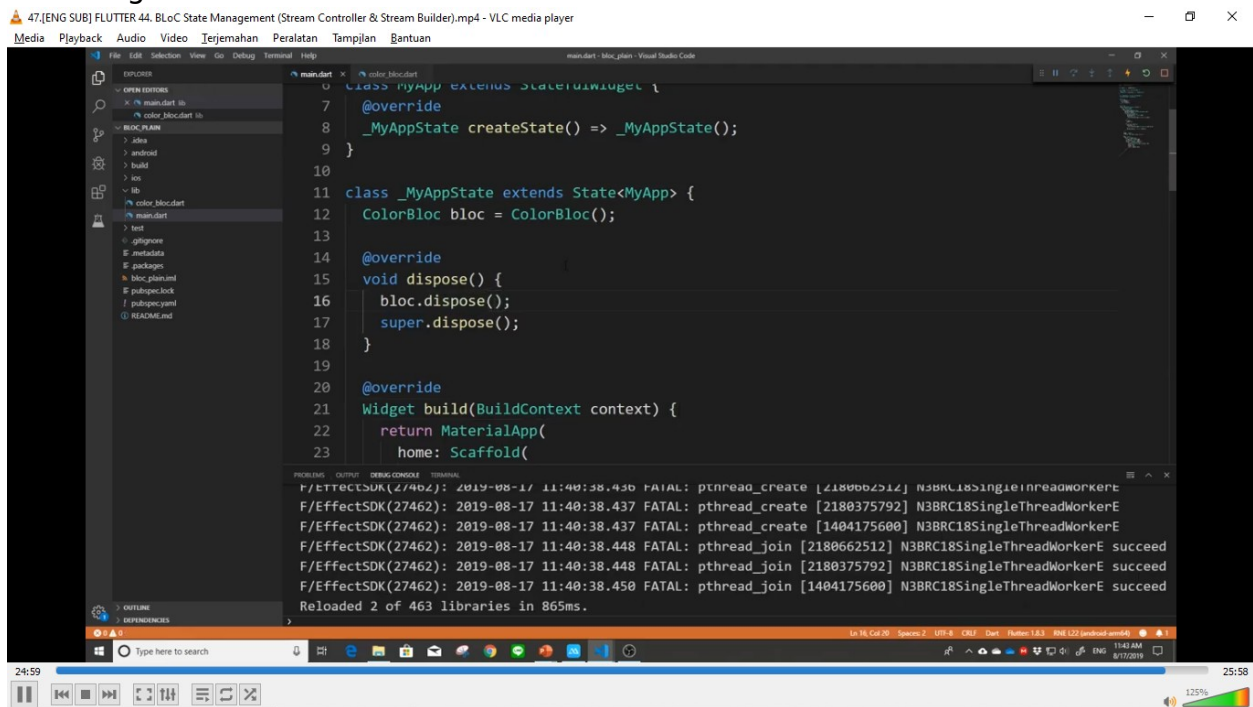
Lalu kit abuat streamBuilder

Ini fungsi nya build widget ketika dapatt update dari stream  
Stream dari bloc.stateStream

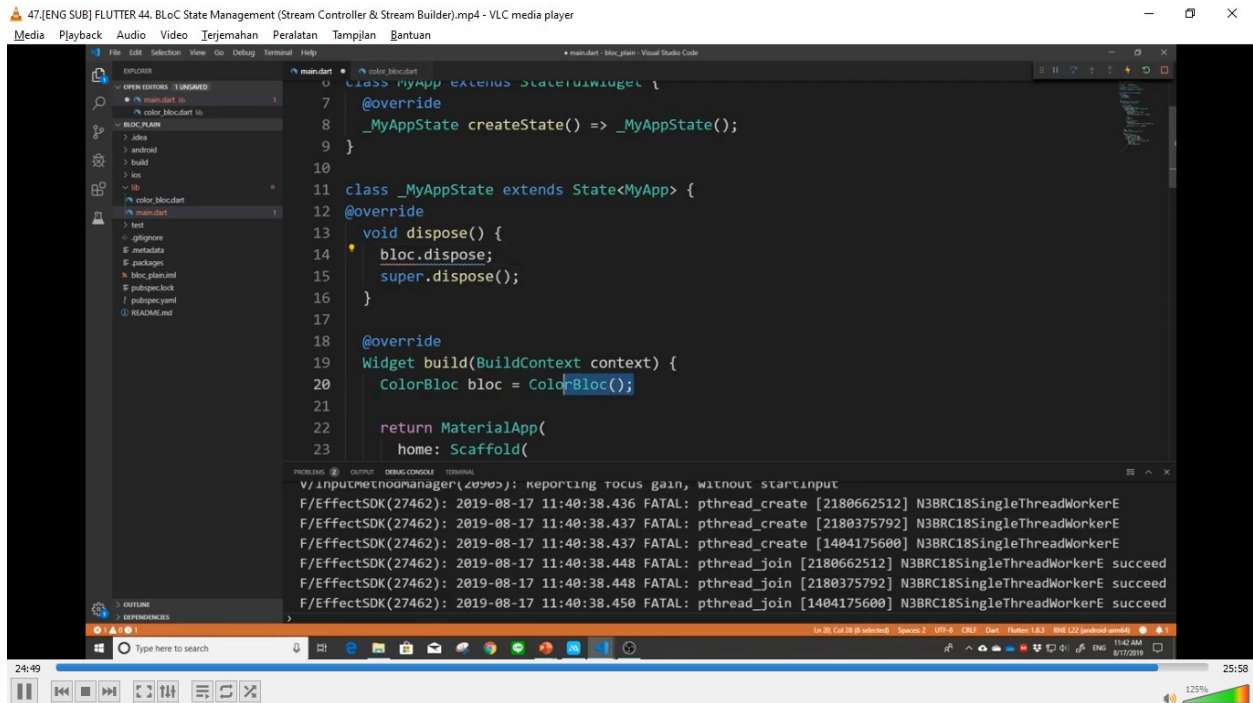




Sekrang kita restart aplika nya  
Sekarang coba maka berubah



Naik



selaramg di restart aplikasin ya

